

Marines Hernández, Luis Enrique (2016).  
(<https://orcid.org/0000-0003-3409-4669>)

*Liminal: un proyecto de integración académica a partir del diseño.*

p. 111-130.

En:

Educación digital y diseño: reflexiones desde CYAD /  
editores: Marco Vinicio Ferruzca-Navarro, Cuauhtémoc  
Salgado Barrera, Jorge Morales Moreno.

México: Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad  
Azcapotzalco, 2016.

Primera edición, julio 2016

Fuente: ISBN electrónico: 978-607-28-1055-6

Relación: <http://hdl.handle.net/11191/6643>

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana  
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

**Atribución-NoComercial-SinDerivadas**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2016. Universidad Autónoma Metropolitana. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana.

# LIMINAL: UN PROYECTO DE INTEGRACIÓN ACADÉMICA A PARTIR DEL DISEÑO

LUIS ENRIQUE MARINES HERNÁNDEZ <sup>1</sup>

## RESUMEN

Proyecto que propone el desarrollo de plataformas para vincular a la comunidad académica de la UAM-A a través de la transdisciplina, la innovación y el emprendimiento.

**PALABRAS CLAVE:** liminalidad, comunidad, transdisciplina.

## INTRODUCCIÓN

El presente artículo busca realizar una aportación conceptual y estratégica que contribuya a la comprensión y aprovechamiento —a través del diseño— de las más recientes formas de integración profesional, las cuales se han modificado durante las últimas décadas principalmente como consecuencia de los avances en las tecnologías de la información y la comunicación

<sup>1</sup> Estudiante de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, CyAD. UAM-Azcapotzalco

(TIC). Estos avances se han desarrollado en el contexto de la consolidación del neoliberalismo, la glocalización y el hibridismo, el acceso a los medios de comunicación y medios sociales, y el auge de la sociedad de la información frente a la complejidad del conocimiento. Esta suma de circunstancias ha propiciado la progresiva disipación de las fronteras que limitaban la interconexión entre individuos, y ha facilitado la irrupción de nuevas formas de generar comunidad en los ámbitos académico y laboral, desde esquemas de trabajo más horizontales y colaborativos.

Como resultado de estas reflexiones, el artículo presenta el proyecto LIMINAL, el cual propone la implementación de un sistema de plataformas alternativas de comunicación —mediadas en gran parte por las TIC— para promover la interacción transdisciplinaria dentro del sector académico de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco (UAM-A), integrado por alumnos y profesores-investigadores; todo esto con el fin de facilitar el desarrollo de acciones conjuntas para la producción, difusión y aplicación del conocimiento, ya sea con un enfoque de innovación social o de emprendimiento en el mercado.

Asimismo, uno de los principales intereses de este texto estriba en reconocer, en el concepto de comunidad, una alternativa para contrarrestar las prácticas disciplinares que limitan el desarrollo de capacidades, conocimientos y competencias que requieren los futuros diseñadores —y no diseñadores— para integrarse a un mundo complejo que cada vez exige mayor participación e inclusión social, pues a pesar de estar “hiperconectado”, también se encuentra sumamente individualizado. El autor considera que mediante soluciones estratégicas de diseño, apoyadas por las TIC, se puede optimizar la formación profesional, así como la inserción de los egresados universitarios a equipos de trabajo multidisciplinarios enfocados a la solución de problemas complejos mediante la actividad proyectual.

El artículo se conforma de tres partes: la primera consta de un marco teórico que desarrolla los conceptos en los que se fundamentan las propuestas del proyecto; la segunda abarca las características específicas de la esfera de la realidad en la que se busca insertar, es decir, la UAM-A desde la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CYAD), y la tercera parte incluye las lí-

neas estratégicas de acción que se proponen llevar a cabo, a partir de un proyecto integral propuesto por el autor.

## LA LIMINALIDAD Y LA COMUNIDAD EN LA ERA HIPERCONECTADA

La palabra “diseño”, desde su concepción como signo lingüístico, presenta una confusión en su interpretación general, ya que de manera común se le asocia etimológicamente con el término *disegno*,<sup>2</sup> al igual que con el verbo latino *designare*.<sup>3</sup> Para el primero, el diseño se referiría únicamente al proceso de prefiguración formal o la producción de los objetos que resultaran de éste; para el segundo, el diseño podría también concebirse como la acción de asignar un nombre, destinatario o finalidad a algo; es decir, realizar un designio.

Para el proyecto LIMINAL esta reflexión es de suma importancia, ya que la atribución nominal que tiene con el concepto de la liminalidad está ligada directamente con las acciones propuestas por éste. Ergo, el diseño del proyecto no solamente consistirá en la planeación o la realización de productos finales, sino que se planteará a partir de la asignación de su nombre. Para ello se requerirá, entonces, indagar acerca de la liminalidad.

El término “liminal”<sup>4</sup> es definido por el *Oxford English Dictionary*<sup>5</sup> como aquello “en relación a una etapa transicional o inicial de un proceso”, o que “ocupa una posición en uno o ambos lados de un límite o umbral”. Puesto que es un término relativamente joven,<sup>6</sup> es difícil llegarlo a encontrar en diccionarios de uso común. Especialmente en el español, el término puede encontrarse

2 Término italiano para referirse a un dibujo, esbozo o representación gráfica de algo.

3 Que se deriva del prefijo *de*, que indica una acción de arriba abajo; y la palabra *signum*, que se refiere a una señal, marca o signo.

4 Del latín *liminalis*, que a su vez proviene de *limen*, que significa “umbral”.

5 Oxford Dictionary. Recuperado el 15 de junio de 2014, de <http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/liminal>

6 Introducido formalmente a finales del siglo XIX y popularizado a principios del siglo XX.

también como “liminar”, que es definido por el *Diccionario de la Real Academia Española*<sup>7</sup> como aquello “perteneciente o relativo al umbral o a la entrada”.

La palabra “liminal” apareció por primera vez en obras decimonónicas del ámbito de la psicología<sup>8</sup> para referirse a aquel estímulo conscientemente perceptible por los sentidos, resultado de haber alcanzado un determinado umbral o grado de intensidad físico. Sin embargo, la noción más compleja sobre la liminalidad llegaría hasta su introducción al campo de la antropología con *Les rites de passage* (1909) de Arnold van Gennep, quien estudió los rituales realizados por sociedades preindustriales de pequeña escala, identificando y clasificando un conjunto de eventos que denominó “los ritos de paso”, los cuales representaban transiciones en el ciclo de vida individual o social, como son el paso de la pubertad a la adultez o de la soltería al matrimonio. Van Gennep (1909) determinó un modelo tripartito procesal correspondiente al paso material del individuo por una frontera simbólica establecida por el ritual. Este modelo estaba integrado por tres etapas:

- La etapa preliminar (de separación), en la cual el individuo o grupo abandona su estado fijo en la estructura social.
- La etapa liminar (de margen o de transición), en la que sucede una supresión progresiva de las barreras culturales y se crea una suerte de tabula rasa en el ámbito social.
- La etapa posliminar (de agregación o reintegración), cuando el individuo o grupo se reincorpora a la vida habitual tras asumir una nueva identidad o rol social.

7 Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado el 15 de junio de 2014, de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=GmlbyyJu9DXX2ZqlYES>

8 Cfr. *Outlines of psychology, with special references to the theory of education* (1888) de James Sully y *Experimental psychology: A manual of laboratory practice* (1902) de Edward Titchener.

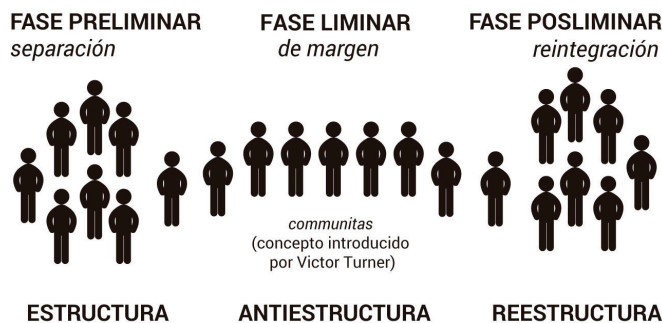


FIGURA 1. Proceso tripartito del rito de paso propuesto por Arnold van Gennep.

El trabajo de Arnold van Gennep sería retomado por el antropólogo simbólico Victor Turner, quien reconocería que la relevancia de la liminalidad superaba su contexto etnográfico, y que ésta servía para explicar “un tiempo y lugar de alejamiento de los procedimientos normales de la acción social [que] puede contemplarse potencialmente como un período de revisión exhaustivo de los axiomas y valores centrales de la cultura en que se produce” (Turner, 1988: 171).

Durante este intersticio de peculiar ambigüedad cultural, Turner avistaba la generación de un modelo de interacción humana sin condiciones del statu quo, el cual denominó *communitas*, la voz latina para referirse a la comunidad. De acuerdo con Robert Nisbet “la *communitas*, y no la *societas* [...] es la fuente etimológica real del uso sociológico de la palabra ‘social’” (citado por Delanty, 2003: 27), ya que ésta representa la manifestación de la colectividad no jerarquizada, sino organizada. Turner también comparaba a la comunidad con el concepto de “nosotros esencial” de Martin Buber (citado por Turner, p. 132), concebido como un grupo social en transformación y crisis permanentes, resultado de la relación entre varias personas independientes que sin perder su individualidad asumen un sentido de autorresponsabilidad recíproca con los otros.

Para entender la manifestación de la liminalidad y la comunidad en la era actual, es necesario reconocer primero la sinergia de estructuras operantes

que convergen simultáneamente en el marco de la realidad cognoscible. A estas estructuras Margolin (2005: 13) las denominó “cosmosfera”, “biosfera” y “sociosfera”, que corresponden a los sistemas de organización energética, biológica y social, respectivamente. Este último sistema puede ser descrito como “un conjunto de personas humanas y de objetos unidos por un sistema de influencias” (Friedman, 1977: 33), que según el grado de dependencia que tiene cada uno con respecto al otro, puede ser igualitario o jerárquico. Como alternativa a este último, Friedman propone la integración de grupos críticos, figura totalmente relacionada con la comunidad que representa el máximo número de elementos —personas y objetos— y vínculos entre ellos, y que pueden integrar una colectividad sin perjudicar su funcionamiento.

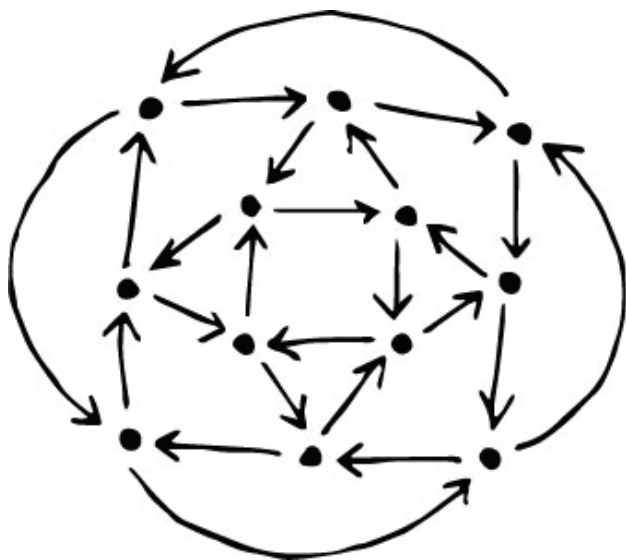


FIGURA 2. Modelo del grupo crítico propuesto por Yona Friedman.

En la actualidad, las posibilidades de experimentar la integración colectiva han crecido exponencialmente, haciendo que la comunidad se refiera más a “una expresión de *communitas* altamente fluida —un modo de pertenencia

cia que es simbólico y comunicativo a la vez— [...] variable, capaz de sostener relaciones sociales radicales y modernas a la vez que tradicionales” (Delanty, 2003: 49). Se afirma que la situación actual es una renovación en la que surge un nuevo tipo de comunidad que podemos denominar *comunidad posmoderna*:

La principal característica es un salto que va de identidad a diferencia, de certeza a contingencia; una comunidad más allá de la unidad, de comunidades cerradas a comunidades abiertas, y una aceptación de liminalidad que también se encuentra menos en los márgenes de la sociedad (Delanty, 2003: 49).

La comunidad posmoderna<sup>9</sup> brinda al individuo entornos de cambio y comunicación constantes, según su ubicación en espacios “intermedios”<sup>10</sup> o de carácter “antiestructural”. El nacimiento de las cibercomunidades y las redes sociales ha representado una manifestación de la liminalidad a través de medios virtuales, que bien permitiría comparar a la comunidad posmoderna con el término de “aldea global” introducido por Marshall McLuhan (1990), y con el de “sociedad red” popularizado por Manuel Castells (2000); es decir, ambos conceptos otorgan un papel fundamental a las redes de información y comunicación en la construcción y mantenimiento de la estructura social contemporánea, solo que desde una perspectiva mucho más general y global, a diferencia de la comunidad, que se enfoca a los fenómenos sociales localizados en grupos críticos.

El nacimiento de redes emergentes de comunicación ha permitido la reconsideración del individuo en relación con la colectividad. Si bien se ha abierto la puerta a una dimensión narcisista basada en el despliegue personal y público a través de los medios de comunicación y medios sociales, también han surgido “nuevos deseos de compartir, expresarse y participar, que dan una imagen menos reductora del individuo actual” (Lipovetsky & Serroy, 2010). Por lo tanto, si la comunicación, los sistemas de producción y el

9 También llamada “comunidad liminal” por Delanty (2003).

10 Delanty pone como ejemplo las salas de un aeropuerto, los medios de transporte colectivo o los centros comerciales.



individuo frente a la sociedad han permitido la gradual eliminación de fronteras entre los sistemas complejos, es predecible que esto también suceda en las formas de organización de la academia, así como en el ecosistema profesional y laboral, ya que se basan en la integración de esfuerzos colectivos.

La manifestación de la liminalidad en las comunidades ya ha sido planteada en otros contextos para evidenciar su potencial como factor de cambio, desde la teoría social y política (Thomassen, 2014) hasta su asociación con proyectos de equipo para la implementación de sistemas empresariales (Newell & Kay, 2012). Particularmente, este artículo pretende relacionar a la liminalidad con la construcción de espacios de trabajo más flexibles, que permitan el desarrollo de proyectos entre disciplinas, “donde importe menos la consolidación o el cambio de estructuras que el aprovechamiento de recursos diversos” (García Canclini, 2013: 19). Para García Canclini, existe una tendencia en la generación actual de jóvenes que trabajan por proyectos de corta duración, sin llegar a estructurar carreras profesionales, y que con frecuencia movilizan sus competencias y creatividad en procesos cooperativos que normalmente se ven apoyados por las TIC para facilitar sus dinámicas de trabajo colectivo. Estos jóvenes, que suelen recibir la denominación de emprendedores, *techsetters*, *trendsetters* o *coolhunters*<sup>11</sup> demuestran una predilección por “escenas”, “entornos”, “circuitos”, o “plataformas”, más que por normas institucionalizadas.

Estos espacios facilitan la capacidad autogestiva de las generaciones de jóvenes, [y] sus innovaciones en los procedimientos de producción y comunicación, descarga y transmisión, [que] apunta hacia una reconfiguración de las formas de organización de los movimientos culturales que trasciende los órdenes sedimentados de las instituciones y las empresas (García Canclini, 2013: 19).

11 La diversidad de estos términos evidencia la necesidad de categorizar a los jóvenes dentro de una comunidad determinada, pero con un carácter de persistente ambigüedad, resultado de la naturaleza poco estructurada de sus vínculos sociales. Además, el hecho de que se asignen anglicismos para referirse a una comunidad que bien puede ser local, nos demuestra su aspiración por insertarse en una esfera de reconocimiento global, por ello se utiliza el idioma inglés como un lenguaje normalizado.

Los modos emergentes de sociabilidad y creatividad experimentados por la generación de jóvenes que se encuentra en su etapa de desarrollo y consolidación profesional son de sumo interés para este artículo, ya que se reconoce que las prácticas de formación universitaria no siempre están sincronizadas con los esquemas de trabajo a los que se enfrentan los egresados; por lo tanto, existe una urgencia por renovar las acciones y programas institucionales de acuerdo con la respuesta generacional ante la exclusión de los espacios laborales, que ha devenido en la creación de “modos multifocales de crear, difundir y acceder, de agruparse y volver accesible lo que se produce en el propio país y en el mundo” (García Canclini, 2013). Para el autor parece indispensable que estos cambios se realicen a partir de la universidad, y por ello propone la formulación de estrategias, mediadas por la acción del diseño, para la creación de plataformas no estructuradas ni institucionalizadas que faciliten la integración transdisciplinaria para la comunidad académica de la UAM-A. A continuación será planteada la situación actual de la Universidad y de la División.

## **ROMPER LA FRONTERA: EL RETO TRANSDISCIPLINARIO EN LA UAM-A DESDE LA DIVISIÓN DE CYAD**

Rosales reconoce que el sistema de la UAM experimenta un problema de comunicación al enfrentar las exigencias de la globalización y su relación con las TIC, al “relacionar a la sociedad con la actividad universitaria; [...] [para] compartir los mismos problemas y el mismo conocimiento para resolverlos” (Rosales, 2010: 12). Como alternativa propone:

Diseñar y establecer una estrategia de difusión que vincule a los procesos de divulgación y comunicación del trabajo de investigación universitario con el sector social-empresarial para cumplir con su finalidad y sobrevivir como sistema e institución de la educación superior mexicana (2010: 21).

La propuesta de Rosales no sólo es pertinente de acuerdo con las necesidades de comunicación que experimenta el aparato universitario al insertarse

en el mundo globalizado e hiperconectado, sino también responde al papel que debe asumir la disciplina del diseño en el marco de la complejidad del conocimiento. Richard Buchanan (2001: 7) sostiene que:

El diseño ha comenzado a ser la nueva forma de aprender de nuestro tiempo, un camino abierto hacia las nuevas disciplinas que necesitamos si vamos a conectar e integrar conocimientos de muchas especialidades con el fin de obtener resultados productivos para la vida social e individual.

De forma gradual, el diseño ha abandonado su lugar dentro del pensamiento moderno, que lo obligaba a insertarse en una posición determinada dentro del esquema tradicional de las ciencias y las artes, pudiéndose localizar como una disciplina intermedia que genera sus bases epistemológicas entre el conocimiento racional, el razonable y el no racional (Herrera, 2005: 201-214). El diseño asume su papel en la complejidad con un carácter transdisciplinario, entendiéndose como:

[...] una objetivación cultural ideológica que tiene como finalidad transformar las formas de convivencia, interviniendo prácticas culturales mediante la producción y circulación de formas (visuales, objetuales y espaciales) (Robles & Rosales, 2013: 208).

Además de la expansión disciplinar del diseño con una perspectiva sistémica (Morelli & Tollestruo, 2007), su práctica profesional también está abandonando el enfoque de trabajo centrado en el cliente, y está optando por implementar diversas estrategias de colaboración con carácter trans y multidisciplinario, como el diseño colaborativo, el diseño social o el diseño participativo; estas estrategias, además de basarse en el desarrollo de un grupo crítico, están enfocadas a satisfacer las necesidades del usuario bajo el Sistema-Producto-Servicio (Product-Service System, PSS) (Viladàs, 2010: 27). El diseñador contemporáneo se encuentra en una creciente tendencia a ejercer un papel distinto al modelo tradicional, en el que asume el rol de gestor, propiciador y facilitador de estrategias, que reconoce:

[...] la necesidad de compartir un vínculo hacia los otros, provocar el diálogo y al final del proceso la toma de decisión; lograr que “el otro” se vea asumiendo sus propias decisiones ante un problema, propiciando así, el empoderamiento hacia el grupo, comunidad o personas involucradas (Ceja 2013: 44).

Por lo anterior, es evidente que desde la academia se debe:

Reflexionar sobre la manera en que debemos formar a los diseñadores del futuro, cuyo perfil deberá no sólo reflejar su capacidad para trabajar disciplinariamente, asimismo, deberá manifestar su habilidad para ser indisciplinado (Moreno, 2015, p. 15).

Ante estas necesidades, parece urgente la implementación de estrategias de acción que sirvan para integrar a los diseñadores —y no diseñadores— en grupos de trabajo complejos desde su formación universitaria, antes de su egreso e inserción en el campo laboral.

De manera general, la producción y aplicación de conocimiento dentro de la UAM se mantiene por el desarrollo de proyectos de investigación, servicio social, integración y posgrado; mismos que se relacionan también con el cumplimiento de las funciones sustantivas de docencia, extensión universitaria, difusión de la cultura e investigación. Sin embargo, a pesar de la presencia de la División de CYAD entre las otras dos Divisiones de Ciencias Sociales y Humanidades (CSH) y Ciencias Básicas e Ingeniería (CBI), el desarrollo de estos proyectos sustantivos se mantiene en la especialización y la inmersión exclusiva de cada división, disminuyendo así el potencial que tiene la cuarta área del conocimiento como catalizadora de la innovación transdisciplinaria.

En el Plan de Desarrollo Divisional 2013-2017,<sup>12</sup> presentado por la actual Dirección de la División de CYAD, se establecieron varias acciones estratégicas relacionadas con las necesidades profesionalizantes previamente planteadas, entre ellas se pueden mencionar las siguientes: 1.1 Revisar el perfil de la investigación en diseño; 2.1 Fomentar el uso colectivo y sistemático de

12 Plan de Desarrollo Divisional 2013-2017. División de Ciencias y Artes para el Diseño. Recuperado el 20 de noviembre de 2014, de <cyad.azc.uam.mx/documentos/pdd2013-2017.pdf>.

las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; 3.5 Mejorar el posicionamiento de los Planes y Programas de Estudio a nivel social, profesional e institucional; 7.4 Promover la publicación de resultados de investigación en medios internos y externos; 9.3 Promover permanentemente los valores, logros y cualidades de la División...; 10.1 Organizar y dar seguimiento sistemático a las actividades de docencia..., y 10.2 Diversificar los procesos y canales de comunicación...

También, a nivel de unidad universitaria, en el Plan de Desarrollo Institucional de la Unidad Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana 2014-2024<sup>13</sup> se pueden encontrar puntos en común en los objetivos 9 y 10 —Fortalecer el sentido de comunidad de la UAM-A y la vinculación de la UAM-A con la sociedad, respectivamente—, en sus metas 9.4, 10.1, 10.2 y 10.3. En paralelo, se ha estudiado la pertinencia de definir directrices para orientar tanto la investigación en el diseño (Monguet & Ferruzca, 2015), como en su vinculación directa con el desarrollo de políticas institucionales y públicas para fomentar el desarrollo y la innovación (Ferruzca & Rodríguez, 2011). El autor considera pertinente retomar estas directrices y realizar un programa estratégico que promueva la producción y aplicación del conocimiento de forma transdisciplinaria a través del diseño. Como contribución particular, y resultado de todas las reflexiones vertidas en este artículo, a continuación se presenta el proyecto LIMINAL.

## **LIMINAL: EL DISEÑO COMO CATALIZADOR DE LA INTEGRACIÓN TRANSDISCIPLINARIA**

El proyecto LIMINAL propone la generación de plataformas alternativas de comunicación dirigidas al sector académico de la UAM-A, que está integrado por profesores-investigadores y alumnos de licenciatura y posgrado. Dichas plataformas, constituidas por el desarrollo sincronizado de productos de diseño, tendrían un fin en común: la manifestación de la liminalidad a

13 Plan de Desarrollo Institucional de la Unidad Azcapotzalco de la Universidad Autónoma Metropolitana 2014-2024. Recuperado el 20 de noviembre de 2014, de [http://www.azc.uam.mx/app/ca/docs/ca\\_PlanDesarrollo2014-2024.pdf](http://www.azc.uam.mx/app/ca/docs/ca_PlanDesarrollo2014-2024.pdf).

partir de la integración transdisciplinaria en los ámbitos académico y profesional, ya sea con fines de producción y divulgación del conocimiento o de innovación y emprendimiento de negocios, servicios y productos socialmente responsables. La integración transdisciplinaria está pensada a partir del modelo procesal tripartito propuesto por el antropólogo Arnold Van Gennep y se compone de:

- La etapa preliminar (de separación): el alumno o académico deja su posición disciplinar limitada por modelos de investigación, producción y aplicación del conocimiento.
- La etapa liminal (de colaboración): alumnos y académicos de diversas disciplinas interactúan para el abordaje de problemas complejos mediante su investigación o la producción de soluciones por medio de procedimientos colaborativos.
- La etapa posliminal (de reintegración): alumnos y académicos de diversas disciplinas se integran como un grupo consolidado para la realización de proyectos con un enfoque de mercado o de innovación social. Se establece un vínculo directo con una esfera de la realidad inmediata, como puede ser una comunidad o una empresa.



FIGURA 3. Proceso LIMINAL de integración transdisciplinaria propuesto por el autor.

Esta integración sería facilitada por la producción de plataformas tangibles (productos y espacios) e intangibles (espacios virtuales), las cuales estarían conectadas entre sí para nutrir el flujo de información producido por los usuarios, quienes podrían dirigir su participación hacia una de las vertientes de acción a partir de cualquiera de estas plataformas. Éstas representarían, en sí mismas, un reto de producción —que partiría del diseño y de una colaboración transdisciplinaria—, ya que sus implicaciones en la comunidad universitaria exigirían un cúmulo de consideraciones previas de orden estético, técnico, estructural, social, administrativo y legal. Por ello, para su realización es esencial la integración de un equipo de alumnos y académicos que asesoren el proyecto, lo socialicen, desarrollen y mantengan, siempre bajo una estructura de trabajo de autogestión con el respaldo institucional.



FIGURA 4. Sistema de plataformas alternativas de comunicación LIMAL.  
Esquema elaborado por el autor.

La intención de desarrollar una variedad de plataformas es brindar a la comunidad académica distintas opciones para acercarse a la experiencia transdisciplinaria, reconociendo que la actividad proyectual no se restringe únicamente a un tipo de materialización —como lo puede ser la produc-

ción de objetos— y por ello se considera pertinente construir un sistema que permita la participación activa desde la vinculación, la difusión, la colaboración y la proyección.



FIGURA 5. Niveles de participación mediados por LIMINAL.  
Esquema elaborado por el autor.

El proyecto LIMINAL es propuesto por el autor a partir de su experiencia como alumno de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, y pretende desarrollarlo de forma colaborativa como su proyecto de integración, con la contribución de pares alumnos y asesores académicos. Este artículo solamente tiene la finalidad de divulgar los fundamentos que han motivado la investigación en torno al tema de la liminalidad y su aplicabilidad en la producción de diseños para la comunicación. Finalmente, se presenta un esquema para ilustrar el proceso propuesto para el desarrollo de este proyecto.



- **Presentación**  
ante las autoridades y la comunidad
- **Revisión y adecuación**  
de los objetivos y metas
- **Integración**  
de equipos transdisciplinarios
  - **Investigación**  
para la realización de propuestas
  - **Realización**  
de fases de prueba a nivel divisional
    - **Adecuación**  
de propuestas factibles
  - **Desarrollo**  
de plataformas e interfaces
    - **Socialización**  
de las propuestas
- **Implementación**  
del proyecto a nivel unidad
- **Administración continua**  
del proyecto y sus plataformas
- **Producción continua**  
a través de plataformas
- **Difusión continua**  
de resultados

FIGURA 6. Proceso para el desarrollo del proyecto LIMINAL.

## CONCLUSIONES

El proceso de investigación que ha motivado este proyecto ha permitido reconocer que el diseño es un concepto que no consiste únicamente en la planeación o producción de objetos, sino también conlleva un proceso de comprensión de problemas guiados por la diversidad de posibilidades de abordaje, resultantes de su carácter inter y transdisciplinario. Asimismo, se puede afirmar que el préstamo conceptual entre las disciplinas puede arrojar resultados muy interesantes, que generen la creación de las propuestas que requerimos para entender y actuar en este mundo complejo. Finalmente, es pertinente insistir en la importancia que tienen las TIC en las nuevas formas de sociabilidad, producción y aplicación del conocimiento; importancia que seguramente se incrementará exponencialmente a la par de la innovación tecnológica de nuestra era.

## REFERENCIAS

- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning, en *Design Issues*, 17(4), 3-23.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. La sociedad de la red*. México: Siglo XXI.
- Ceja, L. (2013). El diseño participativo como sistema complejo. En F. Gutiérrez & J. Rodríguez (Coord.), *Geosignificación del diseño: Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*, (pp.43-64). México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.
- Delanty, G. (2003). *Community: Comunidad, Educación Ambiental y Ciudadanía*. Barcelona: GRAO, Societat Balear d'Educació Ambiental (SBEA) y Societat Catalana d'Educació Ambiental (SCEA).
- Ferruzca, M. V., & Rodríguez, J. (2011). Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación y programa de acciones para enfrentar los retos de la sociedad y mejorar la competitividad mexicana. *Revista Legislativa de Estudios Sociales y de Opinión Pública*, 4(8). Recuperado el 9 de enero de 2015, de <http://www3.diputados.gob.mx/camara/content/download/290617/98762/file/Revista-Legislativa-Vol.4-Num.8.pdf>
- Friedman, Y. (1977). *Utopías realizables*. Barcelona: Gustavo Gili.
- García Canclini, N. (2013). Jóvenes creativos trabajando en red: una visión multidisciplinaria. En N. García Canclini, & E. Piedras Fera. (Coords.). *Jóvenes creativos. Estrategias y redes culturales*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

- Herrera, L. (2005). Lo tangible y lo intangible en una propuesta de teoría del diseño, en P. Ibáñez (Ed.). *Lo tangible e intangible del diseño de evaluación de objetos, mensajes, espacios*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*. México: Editorial Designio.
- Marshall McLuhan, B. P. (1990). *La Aldea Global*. Barcelona: Gedisa.
- Monguet, J. M., & Ferruzca, M. V. (2015). Notas sobre investigación en diseño e innovación. En *Taller Servicio 24 Horas, 20 BIS*, 17-28.
- Morelli, I., & Tollestruo, C. (2007). New Representation Techniques for designing in a Systemic Perspective. Recuperado el 9 de enero de 2015, de [https://www.designsociety.org/publication/28208/new\\_representation\\_techniques\\_for\\_designing\\_in\\_a\\_systemic\\_perspective](https://www.designsociety.org/publication/28208/new_representation_techniques_for_designing_in_a_systemic_perspective)
- Moreno, L. (2015). Complejidad, diseño e indisciplina: nuevas miradas en la práctica y el saber. En *Taller Servicio 24 Horas, 20 BIS*, 5-16.
- Newell, S. & Kay, W. (2012). Enterprise systems projects: the role of liminal space in enterprise systems implementation. En *Journal of Information Technology (Palgrave Macmillan)*, 27(4), 259-269.
- Robles, C., & Rosales, R. (2013). La complejidad en las formas de intervención del diseño. En F. Gutiérrez & R. Jorge (Coord.) *Geosignificación del diseño: Una aproximación sistémica a la estructura de la complejidad del diseño*, pp. 201-218. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.

- Rosales, R. (2010). “Diseño, comunicación y entorno en la universidad pública del siglo XXI”, en *Cuestión de Diseño*, 8 (21).
- Thomassen, B. (2014). *Liminality and the Modern: Living Through the In-Between*. Inglaterra: Ashgate Publishing, Ltd.
- Turner, V. (1988). *El proceso ritual: estructura y antiestructura*. Madrid: Taurus.
- Van Gennep, A. (2008 [1908]). *Los ritos de paso*. Madrid: Alianza Editorial.
- Viladàs, X. (2010). *El diseño a su servicio*. Barcelona: Index Book.